

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

▲WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult
 a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions Altered vision Eye or muscle twitching Involuntary movements

Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

- 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
- 2. Play video games on the smallest available television screen.
- 3. Do not play if you are tired or need sleep.
- 4. Play in a well-lit room.
- 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

▲ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- · Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- . Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

▲WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- · Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
 Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- . Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- · Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the
 correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nigtondo Soci

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et autres produits dérivés.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau

El sello oficial es su garantía de que Nintendo ha fabricado o autoriza el uso de este producto. Busque este sello cuando compre sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y productos afines.

Nintendo no autoriza la venta ni el uso de productos sin su sello oficial. THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE FONCTIONNE
UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEUX
VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

ESTE CARTUCHO SÓLO FUNCIONARÁ CON EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS GAME BOY® ADVANCE



Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL DE NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET COMMERCIALES DE NINTENDO.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE Y EL SELLO OFICIAL SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. © 2001 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

CONTENTS

TABLE DES MATIERES

INDICE

.37 .37 .38 38 .38 .38 .38 39 .40 .41 42 42 43 .44 45 47

Disney's Home On The Range2	Disney's Home On The Range18	Disney's Home On The Range
Getting Started3	Démarrage19	Inicio
Title Screen3	Écran titre19	Pantalla de título
Menu Controls4	Commandes menus	Controles de menú
Main Menu5	Menu principal	Menú principal
Password Input Screen5	Écran de saisie du mot de passe . 21	Pantalla para escribir
Options5	Options	contraseña
Credits6	Crédits	Opciones
Playing Disney's	Jouer à Disney's Home On	Créditos
Home On The Range6	The Range	Jugar con Disney's
Player Controls & Power-Ups6	Commandes de jeu et bonus 22	Home On The Range
Buck's Controls6	Commandes de Buck	Controles y recargas de los
Ride Controls	Déplacement	jugadores
Fight Controls7	Combat	Controles de Buck
Jeb's Controls8	Commandes de Jeb24	Controles de monta
Standard Controls8	Standard8	Controles de combate
Special Controls9	Spéciales25	Controles de Jeb
Power-Ups & Collectibles10	Bonus et obiets à collecter 26	Controles estándar
Buck's Ride Power-Ups &	Bonus et objets à collecter avec	Controles especiales
Collectibles10	Buck en déplacement26	Recargas y objetos
Buck's Fight Power-Ups11	Bonus et objets à collecter avec	Recargas y objetos
Buck's Fight Wild Card	Buck en combat27	de monta de Buck
Collectibles12	Jokers à collecter avec Buck en	Recargas de combate de Buck.
Jeb's Power-Ups	combat	Comodines de combate
& Collectibles	Bonus et obiets à collecter	de Buck
Customer Support	avec Jeb	Recargas y objetos de Jeb
- Pro-	Assistance technique	Asistencia al cliente
	The treatment	



three Willies have escaped jail and are headin' for the Lil' Patch Of Heaven for a lil' payback. Ever since Buck, Maggie and the other farm animals helped put the outlaws behind bars, they have been schemin'

to escape from jail. Now it's up to Buck, Jeb and Lucky Jack to round them up once more!

In *Disney's Home On The Range*, you play as Buck, the brash, karate-kicking, muscle-bound stallion who previously sent Rico, Alameda Slim and the three Willies into "retirement." You also play as Jeb, the cranky, tin can collecting billy goat on the farm. It's up to Jeb to round up the "wanted" posters for each escaped outlaw before Buck can track them back to their hideout.

Lucky Jack, the wild-eyed, peg-legged rabbit, will act as Buck and Jeb's guide along the way, helping them perfect their moves as well as explaining any newfound skills that they pick up along the way.

So giddy up! Let's head on out into the Wild West for a rootin-tootin karate-kicking, good time. YEEEEEE HARWWWW!

1. Make sure the POWER switch is OFF.

Insert the *Disney's Home On The Range* Game Pak into the Game Boy Advance slot as described in your Nintendo Game Boy Advance instruction manual.

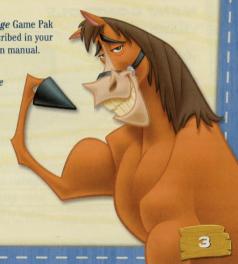
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: The *Disney's Home On The Range* Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

TITLE SCREEN

After the legal information, you'll see screens for Disney Interactive, A2M and finally, *Disney's Home On The Range*.

Press Start to proceed to the Main Menu.





Use the following buttons to navigate the menu screen:

+Control Pad Up / Down	Highlight menu options
A Button	Select option
B Button	Return to the previous screen

MAIN MENU

Use the +Control Pad Up and Down to highlight NEW GAME, PASSWORD, OPTIONS, or CREDITS. Press the A Button to select.

PASSWORD INPUT SCREEN

After selecting PASSWORD, you will find yourself on the password input screen. After you complete each level, you will be given a 4-letter password, which will allow you to resume your adventure from that point. Use this screen to input any passwords you might have.

+Control Pad Right/Left	Highlight password letter boxes
+Control Pad Up/Down	Change password letters
A Button	Confirm the password
B Button	Return to the previous screen

OPTIONS

From the Options screen, you may turn "On" or "Off" the **Sound FX** and **Music** settings. You may also change the **Language** setting between English and Français.

CREDITS

View the production credits of this game.

PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

PLAYER CONTROLS & POWER-UPS

BUCK'S CONTROLS

Ride Controls

Strafe Right/Left	+Control Pad Left/Right
Slow	+Control Pad Down
Jump	A Button

The order	Cambuala	
right	Controls	

Move	+Control Pad Left/Right/Up/Down	
Jump	A Button	
Jab	B Button	
Flying Kick	A Button then B Button while in air	
Bridle Whip	R Button - Facing Right L Button - Facing Left	
Rear Attack	L Button - Facing Right R Button - Facing Left	
Power Attack	As you fight your way through the hoards of bad guys, Buck's power attack horseshoe at the top of the screen will charge up. Press the L Button &	

R Button together and Buck will perform a

powerful 4-hooved kick.

JEB'S CONTROLS

Standard Controls

Drop Attack

Run	+Control Pad Left/Right
Standing Jump	A Button
Running Jump	+Control Pad Left/Right & A Button
Attack	B Button

A Button then B Button



Special Controls



Double Jump



Charge



Long Jump



Spit



Earthquake Pound



Goat Cannon

A Button then A Button while in air

+Control Pad Left/Right & R Button

Charge & A Button

B Button

A Button then B Button while in air

Jump into the Cannon. Press the A Button to launch Jeb.

POWER-UPS & COLLECTIBLES

BUCK'S RIDE POWER-UPS & COLLECTIBLES



Rico's Saddle





Sheriff Badge



Collect 5 Saddles and Buck earns an extra life.

Collecting the Timepiece will add time to the counter.

Pick this up for a temporary burst of speed. Buck will need this to make it over some hazardous obstacles.

When you pick up a Sheriff Badge. Buck's health will increase by one bar.

When picked up, Buck will be able to temporarily

float over mud

BUCK'S FIGHT POWER-UPS



Horseshoe



Sheriff Badge



Trophy

As you defeat the outlaws that appear, the Horseshoe will fill up. Once you have at least one full Horseshoe, press the L Button & R Button together and Buck will perform a powerful 4-hooved kick.

When you pick up a Sheriff Badge, Buck's health will increase by one bar. Collecting a Trophy will earn you an extra life.

BUCK'S FIGHT WILD CARD COLLECTIBLES

As Buck defeats the Outlaws, they will occasionally drop items. Collecting three matching items will earn Buck health or other special features.



Coffee Pot

3 Coffee Pots earn Buck an extra life.



Boxer Shorts

3 Boxer Shorts earn Buck 3 health bars.



Money Bag

3 Money Bags earn Buck 2 extra lives.



Boot

3 Boots earn Buck an extra Horseshoe.



Detonator

3 Detonators will blow up all outlaws on screen.



Random

Collecting a combination of any 3 items earns Buck 1 health bar.

JEB'S POWER-UPS & COLLECTIBLES



Tin Cans

100 Tin Cans earn Jeb an extra life.



Cabbage

If Jeb gets hurt, gobbling down some Cabbage will recharge his health.



Jumping Beans

Jumping Beans give Jeb the power to doublejump, allowing him to reach locations which are normally too high. Press the A Button to jump, and then press the A Button again while Jeb is in the air.



Red Pepper

This little Pepper fires up Jeb's energy. Press the R Button while using the +Control Pad Left/Right. Jeb will charge, plowing through almost anything in his way. Use the Charge attack with the Jump (A Button) to make long jumps.

JEB'S POWER-UPS & COLLECTIBLES CONTINUED



Corn Cob



Anvil

Chomping the Corn Cob will give Jeb the ability to spit the kernels at obstacles and enemies from a safe distance. Press the **B Button** to spit the corn kernels.

Grabbing an Anvil will increase the power of Jeb's Drop Attack. Press the A Button followed by the B Button and any enemy or smashable item on screen will be demolished.

Important Legal Information Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

INTERNET SUPPORT To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at Interactive.support@disneyonline.com.

GAME HINTS AND TIPS Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

MAILING ADDRESS If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank. CA 91521-8139.

TELEPHONE SUPPORT You may contact Disney Interactive Customer Support at (888) 817-2962. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD USERS Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is (888) 817-2962.

LIMITED WARRANTY Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of initety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is add'as is "without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive way, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak for omparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last initiety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE CE PRODUIT. AVANT TOUTE UTILISATION DE LA CONSOLE NINTENDO® OU DE SES ACCESSOIRES. VOUS Y TROUVEREZ D'IMPORTANTES INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT - Avertissement sur l'épilepsie

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, lorsqu'elles regardent la télévision ou utilisent des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'une perte de conscience déclenchée par une stimulation lumineuse intermittente, même si elles n'ont jamais été sujettes à de tels troubles auparavant.
- Si vous êtes sujet à de telles crises ou pertes de conscience ou si vous présentez des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Interrompez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions Troubles de la vision Contraction des veux ou des muscles Perte de conscience Mouvements involontaires

Troubles de l'orientation

Pour réduire les risques de crise pendant le jeu :

- 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
- 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
- 3. Ne jouez pas si vous êtes fatiqué ou si vous avez besoin de sommeil.
- 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
- 5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les traumatismes dus à des mouvements répétés et sur la fatigue oculaire

Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs peuvent ressentir des douleurs au niveau des muscles, des articulations, de la peau et des yeux. Suivez les instructions ci-dessous afin d'éviter tout risque de tendinite, de syndrome du tunnel carpien, d'irritation cutanée, de fatigue oculaire, etc.

- Évitez de jouer pendant une durée excessive. Les parents doivent veiller à ce que leurs enfants respectent les consignes de sécurité lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.
- · Même si vous n'en ressentez pas le besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.
- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou une douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut entraîner des blessures corporelles et endommager la Game Boy ™. En cas de fuite, rincez abondamment la peau et les vêtements entrés en contact avec l'acide. Évitez tout contact avec la bouche et les yeux. Les piles qui fuient peuvent produire un crépitement.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- · Ne mélangez pas des piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- N'utilisez pas de piles alcalines avec des piles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- · N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans la Game Boy ™. Lorsque le niveau des piles est faible, le témoin lumineux peut perdre de son intensité, le volume sonore diminuer et l'écran d'affichage s'assombrir. Si tel est le cas, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas des piles dans la Game Boy ™ ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes, si vous ne les utilisez pas.
- Lorsque les piles sont tout à fait déchargées, mettez l'appareil hors tension. Quand vous avez fini d'utiliser la Game Boy ™, mettez toujours l'interrupteur POWER en position OFF.
- · Ne rechargez pas les piles usées.
- Insérez les piles dans le bon sens. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent au bon emplacement. Insérez l'extrémité
 portant un signe négatif (-) en premier. Au moment de retirer les piles, commencez par soulever l'extrémité portant le signe positif (+).
- · Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



trois Willie se sont échappés de prison et se dirigent vers les Prairies du bonheur pour se venger. Depuis leur mise derrière les barreaux grâce à Buck, Maggie et aux autres animaux de la ferme, ces hors-la-loi ont planifié

leur évasion. Ils sont maintenant en cavale et Buck, Jeb et Lucky Jack

doivent de nouveau les attraper!

Dans *Disney's Home On The Range*, incarne Buck, l'étalon impétueux passé maître en arts martiaux, qui a mis Rico, Alameda Slim et les trois Willie " à la retraite " ou bien joue Jeb, le bouc grognon, qui collectionne les boîtes de conserve et qui doit trouver les avis de recherche des hors-la-loi afin que Buck se mette en chasse.

Lucky Jack, le lapin fou à la jambe de bois, guide Buck et Jeb. Il les aide également à améliorer leurs attaques et à mieux comprendre les aptitudes spéciales acquises en route.

Alors, en avant! Pars pour le Grand Ouest dans une aventure pleine de surprises, de prises de karaté et de bonne humeur. YTTTT HARRA!

1. Assure-toi que l'interrupteur POWER est en position OFF.

2. Insère la cartouche *Disney's Home On The Range* dans l'emplacement correspondant du Game Boy Advance, comme décrit dans le manuel d'instructions Nintendo Game Boy Advance.

3. Fais glisser le commutateur POWER en position ON.

Remarque : la cartouche *Disney's Home On The Range* ne peut être utilisée que sur les systèmes Game Boy Advance.

ÉCRAN TITRE

Après les informations légales, les écrans de Disney Interactive, A2M et enfin *Disney's Home On The Range* s'affichent. Appuie sur **Start** pour afficher le menu principal.





Utilise les boutons suivants pour naviguer dans l'écran des menus :

manette + haut/bas	Mettre les options du menu en surbrillance
bouton A	Sélectionner une option
bouton B	Retourner à l'écran précédent

MENU PRINCIPAL

Utilise la manette + haut et bas pour mettre en surbrillance les options NOUVELLE PARTIE, MOT DE PASSE, OPTIONS ou CRÉDITS. Appuie sur le bouton A pour sélectionner l'élément mis en surbrillance.

ÉCRAN DE SAISIE DU MOT DE PASSE

Lorsque tu sélectionnes MOT DE PASSE, un écran de saisie s'affiche. À la fin de chaque niveau, tu reçois un mot de passe de 4 lettres, qui te permet de reprendre l'aventure là où tu l'as interrompue. Utilise cet écran pour saisir les mots de passe que tu as obtenus.

manette + droite/gauche	Mettre en surbrillance les cases des lettres du mot de passe
manette + haut/bas	Modifier les lettres du mot de passe
bouton A	Confirmer le mot de passe
bouton B	Retourner à l'écran précédent

OPTIONS

À partir de l'écran OPTIONS, tu peux activer ou désactiver les SONS et la MUSIQUE. Tu peux aussi modifier la LANGUE en choisissant Anglais ou Français.

CRÉDITS

Cet écran permet d'afficher les crédits du jeu.

Jouer à disney la ferme se rebelle

COMMANDES DE JEU ET BONUS

COMMANDES DE BUCK

Déplacement

Déplacement latéral droit/gauche manette + droite/gauche
Ralentir manette + bas
Sauter bouton A

JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

Combat	
Se déplacer	manette + gauche/droite/haut/bas
Sauter	bouton A
Attaquer	bouton B
Coup de sabot volant	bouton A, puis bouton B une fois en l'air
Coup de cravache	bouton R - sur la droite bouton L - sur la gauche
Coup de sabot arrière	bouton L - sur la droite bouton R - sur la gauche
Super attaque	En te battant avec les hors-la-loi, le fer à cheval se remplit. Lorsque tu as un fer à cheval entier, appuie sur le bouton L et le bouton R simultanément, et Buck réalisera une super attaque!

JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

COMMANDES DE JEB

Standard

Courir manette + droite/gauche

Sauter bouton A

Sauter en courant manette + gauche/droite et bouton A

Attaquer bouton B

Attaque verticale bouton A, puis bouton B



Jouer à disney la ferme se rebelle

Spéciales



Double saut



Charger



Sauter loin



Cracher



Attaque verticale



Canon à chèvre

bouton A, puis bouton A une fois en l'air

manette + gauche/droite et bouton R

charger et bouton A

bouton B

bouton A, puis bouton B une fois en l'air

Saute dans le canon. Appuie sur le **bouton A** pour propulser Jeb.

JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

BONUS ET OBJETS À COLLECTER

BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC BUCK EN DÉPLACEMENT



Selle de Rico



Montre



Éclair



Étoile de shérif



Ailes

Ramasse 5 selles et Buck gagnera une vie supplémentaire pour Buck.

Ramasse une montre pour ajouter du temps au compteur.

Ramasse un éclair pour mettre le turbo. Buck en aura besoin pour franchir certains obstacles dangereux.

Ramasse une étoile de shérif pour augmenter d'une barre le niveau de santé de Buck.

Ramasse les ailes pour que Buck flotte au-dessus de la boue.

JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC BUCK EN COMBAT



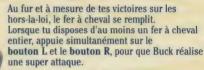
Fer à cheval



Étoile de shérif



Trophée



Ramasse une étoile de shérif pour augmenter d'une barre le niveau de santé de Buck.

Chaque trophée t'offre une vie supplémentaire.

Jouer à disney la ferme se rebelle

JOKERS À COLLECTER AVEC BUCK EN COMBAT

Lorsque Buck l'emporte sur l'un des hors-la-loi, il arrive que ce dernier laisse tomber des objets. Ramasse trois objets identiques pour augmenter le niveau de santé de Buck ou lui attribuer des aptitudes spéciales.



Cafetière



Calecon



Bourse



Botte



Détonateur



Joker

3 cafetières permettent à Buck de gagner une vie supplémentaire.

3 caleçons augmentent le niveau de santé de Buck de trois barres.

3 bourses permettent à Buck de gagner deux vies supplémentaires.

3 bottes permettent à Buck de gagner un fer à cheval supplémentaire.

3 détonateurs feront exploser tous les hors-la-loi affichés à l'écran.

Toute combinaison de 3 objets augmente le niveau de santé de Buck d'une barre.

JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC JEB



Boîtes de conserve



Chou



Haricots sauteurs



Poivron rouge

Avec 100 boîtes de conserve, Jeb gagne une vie supplémentaire.

Si Jeb est blessé, il lui suffit d'engloutir du chou pour reprendre des forces.

En mangeant des haricots sauteurs, Jeb pourra faire des doubles sauts et atteindre des emplacements normalement inaccessibles. Appuie sur le **bouton** A pour sauter, puis de nouveau sur le **bouton** A lorsque Jeb est en l'air.

Ce petit poivron rouge décuple l'énergie de Jeb. Appuie sur le **bouton R** tout en utilisant la manette + **gauche/droite**. Jeb va charger à toute vitesse, en écrasant tout sur son passage. Utilise l'attaque Charger pendant un saut (**bouton A**) pour sauter encore plus loin.

Jouer à disney la ferme se rebelle

BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC JEB



Épi de maïs



Enclume

Lorsqu'il mâche un épi de maïs, Jeb peut cracher les grains sur ses obstacles et ses ennemis, tout en gardant une distance de sécurité. Appuie sur le **bouton B** pour cracher des grains de maïs.

Attrape une enclume pour augmenter la puissance des attaques lancées de Jeb. Appuie sur le **bouton A**, puis sur le **bouton B**, pour anéantir tout ennemi ou tout objet destructible affiché à l'écran.

IMPORTANTES INFORMATIONS LÉGALES La copie de jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies et/ou l'archivage de données ne sont pas autorisés ou nécessaires à la protection de votre programme. Tout contrevenant fera l'objet de poursuites judiciaires.

Ce jeu vidéo n'a pas été conçu pour être utilisé avec des appareils de copie ou accessoires non autorisés. L'utilisation de ce type de matériel rendra votre garantie produit Nintendo caduque. Nintendo (et/ou tout licencié ou distributeur) n'est en aucun cas responsable des dommages ou pertes causés par l'utilisation de ce type de matériel. Si après l'utilisation de ce type de matériel votre jeu cesse de fonctionner, veuillez déconnecter l'appareil avec précaution afin d'éviter les dégâts et relancez le jeu. Si votre jeu cesse de fonctionner alors qu'aucun appareil n'est connecté, veuillez contacter l'Assistance technique ou le service clientèle de l'éditeur.

Le contenu de cette notice n'interfère pas avec vos droits statutaires. Ce livret et tout autre matériel imprimé accompagnant le jeu, sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Rev-D (L)

INFORMATIONS SUR L'ASSISTANCE TECHNIQUE

ASSISTANCE INTERNET Pour accéder aux informations concernant les jeux Disney Interactive sur le Web, saisissez www.disney.go.com/gbasupport dans votre navigateur. Vous pouvez également envoyer un courrier électronique a

CONSEILS ET ASTUCES Le site Web de l'Assistance technique de Disney Interactive offre des conseils et des astuces de jeu. Pour y accéder, saisissez www.disney.go.com/gbasupport dans votre navigateur Web. Si vous a l'avez pas accès à Internet, veuillez envoyer votre requête à l'adresse ci-dessous, en joignant une enveloppe timbrée portant votre adresse.

ADRESSE POSTALE Si vous souhaitez nous contacter par courrier, notre adresse est la suivante : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, États-Unis.

ASSISTANCE PAR TÉLÉPHONE Vous avez la possibilité de contacter l'assistance technique de Disney Interactive par téléphone au (888) 817-2862. Si vous avez besoin de plus d'informations, notre équipe d'assistance technique pour les Etats-Unis et le Canada est à votre disposition du lundi au vendredi de 7Na0 à 17N30 (PST).

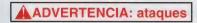
UTILISATEUR DE TTY/TDD Veuillez nous contacter par téléphone en utilisant votre service relais local. L'équipe d'assistance technique pour les utilisateurs de TTY/TDD est à votre disposition du lundi au vendredi de 7h30 à 17h30 (PST) au (888) 817-2962.

LIMITATION DE GARANTIE

Disney Interactive garantit à l'acheteur initial de la cartouche, que le support sur lequel celle-ci est enregistrée est exempt de défauls matériels ou de fabrication, et ce, pour une période de quater-vingt dix (90) jours suivant la date de l'achet. La cartouche est vendue en l'état, sans garantie explicite ou implicite d'aucune sorte, et Disney Interactive ne saurait être tenu responsable des pertes ou dommages divers occasionnés durant l'utilisation de cette cartouche. Si un défaut venait à se manifester durant cette période de garantie de quatre-vingt dix (90) jours, Disney Interactive s'engage à sa propre discrétion, à réparer ou remplacer la cartouche sans frais supplémentaires. Si la cartouche n'est plus disponible, Disney Interactive pourra, sous réserve, remplacer la cartouche par une cartouche de valeur équivalente. L'acheteur initial bienficicé de cette garantie uniquement si la date d'achat est diment enregistrée sur le point de vente ou si l'acheteur peut prouver, à la satisfaction de Disney Interactive, que le produit a été achete dans les quatre-vingt dix (90) jours. Si vous devez remplacer une cartouche endommagée par l'utilisateur, reuillez appeler l'Assistance téléphonique dont vous trouverz les coordonnées ci bas (Assistance téléphonique). Un supplément de 208 vous sera demandé pour le remplacement d'une cartouche endommagée par l'utilisateur.

ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE HARDWARE, CARTUCHO O ACCESORIO NINTENDO®, LEA DETENIDAMENTE ESTE FOLLETO SOBRE PRECAUCIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE QUE SE SUMINISTRA CON EL PRODUCTO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE USAR O PERMITIR QUE SUS HIJOS USEN VIDEOJUEGOS



- Algunas personas (1 de 4.000) pueden sufrir ataques o desvanecimientos causados por ciertos tipos de luz o destellos, como al ver la televisión o usar videojuegos, aunque no los hayan padecido con anterioridad.
- Aquellas personas que hayan sufrido ataques, pérdidas del conocimiento u otros síntomas relacionados con la epilepsia deben consultar con su médico si pueden usar videojuegos.
- Los padres deben supervisar a sus hijos cuando éstos usan videojuegos. Detenga el juego y vaya al médico si nota que usted o su hijo presenta alguno de los síntomas siguientes:

Convulsiones Alteración de la vista Contracción ocular o muscular Movimientos involuntarios Pérdida del conocimiento Desorientación

Para reducir las probabilidades de un ataque cuando se usan videojuegos:

- 1. Manténgase lo más lejos posible de la pantalla.
- 2. Juegue en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
- 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
- 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
- 5. Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora.

ADVERTENCIA: fatiga visual y lesiones por movimiento repetitivo

El uso de videojuegos durante horas puede provocar molestias en los músculos, las articulaciones, la piel o los ojos. Siga las instrucciones siguientes para evitar problemas como el síndrome del túnel carpiano, la tendinitis, irritación de la piel o fatiga visual:

- Evite jugar en exceso. Se recomienda que los padres supervisen las sesiones de juego de sus hijos.
- Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora, aun cuando no crea que lo necesite.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o irritan durante el juego, pare y descanse varias horas antes de volver a jugar.
- Si persiste la molestia en las manos, las muñecas, los brazos o los ojos durante o después del juego, deje de jugar y vava al médico.

ADVERTENCIA: derrame del contenido de las pilas

El derrame del ácido de la pilas puede producir daños a las personas y a la consola Game Boy. Si se produce un derrame del contenido de una pila, lave bien la piel y la ropa afectadas por el derrame. Mantenga el ácido de las baterías lejos de los ojos y la boca. Las baterías con derrames pueden producir sonidos similares a ligeros estallidos. Para evitar el derrame de las pilas:

- · No combine pilas nuevas y viejas (sustituya todas las pilas a la vez).
- · No combine las pilas alcalinas con las de carbón-zinc.
- No combine pilas de diferentes marcas.
- · No use pilas de níquel-cadmio.
- No deje en la consola Game Boy las pilas usadas. Cuando las pilas pierden carga, la luz de encendido puede atenuarse, los sonidos del juego pueden perder volumen y la pantalla puede ponerse en blanco. Cuando suceda esto, sustituya rápidamente las pilas usadas por otras nuevas.
- No deje las pilas en la consola Game Boy o sus accesorios durante largos per\(\text{iiodos}\) de inactividad.
- No deje en la posición de encendido el interruptor de la alimentación cuando las baterías hayan perdido su carga.

Cuando termine de usar la consola Game Boy, lleve siempre el interruptor de la alimentación a la posición OFF (apagado).

- · No recargue las pilas.
- No coloque las pilas al revés. Compruebe que los polos positivo (+) y negativo (-) se encuentren en la posición correcta. Inserte primero el polo negativo. Cuando vaya a guitar las pilas, retire primero el polo positivo.
- · No eche las pilas al fuego.



Willies se han escapado de la cárcel y se dirigen hacia Lil' Patch Of Heaven en busca de venganza.

Desde que Buck, Maggie y los otros animales de la granja ayudaron a ponerlos entre rejas, han estado planeando

su fuga de la cárcel. Áhora han salido y Buck, Jeb y Lucky Jack deben atraparlos una vez más.

En *Disney's Home On The Range*, harás de Buck, el musculoso y temerario semental karateca que "retiró" anteriormente a Rico, Alameda Slim y los tres Willies. También harás de Jeb, el malhumorado macho cabrío y recogedor de latas de la granja. Jeb debe preparar los carteles para la búsqueda de los fugitivos antes de que Buck vaya a capturarlos a su guarida.

Lucky Jack, el conejo de ojos desorbitados y pata de palo que guiará a Buck y Jeb, los ayudará a perfeccionar sus movimientos y explicará las destrezas que adquieran por el camino.

¡Arre! Hacia el Lejano Oeste a divertirse de lo lindo a base de patadas.

TARRIBARA!

- 1. Comprueba que el interruptor de la alimentación (POWER) esté en la posición de apagado (OFF).
- 2. Inserta el cartucho del juego *Disney's Home On The Range* en la ranura de Game Boy Advance como se describe en el manual de instrucciones de Nintendo Game Boy Advance.
- 3. Pon el interruptor de la alimentación (POWER) en la posición de encendido (ON).

NOTA: El cartucho del juego *Disney's Home On The Range* sólo se puede usar en el sistema Game Boy Advance.

PANTALLA DE TÍTULO

Tras la información legal, verás pantallas para Disney Interactive, A2M y, finalmente, Disney's Home On The Range. Pulsa Start (Inicio) para pasar al Main Menu (Menú principal).



Usa los botones siguientes para navegar por la pantalla del menú:

+Panel de Control Arriba/Abajo	Resaltar opciones de menú
Botón A	Seleccionar opción
Botón B	Volver a la pantalla anterior

MENÚ PRINCIPAL

Usa el +Panel de control Arriba y Abajo para resaltar NEW GAME (PARTIDA NUEVA), PASSWORD (CONTRASEÑA), OPTIONS (OPCIONES) o CREDITS (CRÉDITOS). Pulsa el Botón A para seleccionar.

PANTALLA PARA ESCRIBIR CONTRASEÑA

Cuando selecciones PASSWORD (Contraseña), te encontrarás en la pantalla para escribir la contraseña. Cuando completes cada nivel, recibirás una contraseña de 4 letras, que te permitirá reanudar la aventura desde ese punto. Usa esta pantalla para especificar las contraseñas que tengas.

+Panel de control Derecha/Izquierda	Resaltar cuadros de letras de contraseña
+Panel de Control Arriba/Abajo	Cambiar letras de contraseña
Botón A	Confirmar la contraseña
Botón B	Volver a la pantalla anterior

OPCIONES

En la pantalla **Options** (Opciones), puedes activar o desactivar las configuraciones de **Sound FX** (Efectos de sonido) y **Musi**c (Música). También puedes cambiar la configuración de **Language** (Idioma) entre inglés y francés.

3-1

CRÉDITOS

Ver los créditos de producción de este juego.

JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

CONTROLES Y RECARGAS DE LOS JUGADORES

CONTROLES DE BUCK

Controles de monta

Desplazar a la derecha/izquierda	+Panel de control Izquierda/Derecha
Lento	+Panel de Control Abajo
Salto	Botón A

Controles de combate

Mover	+Panel de control Izquierda/Derecha/Arriba/Abajo
Salto	Botón A
Golpe corto	Botón B
Patada en el aire	Botón A y, en el aire, Botón B
Riendas	Botón R - Hacia la derecha Botón L - Hacia la izquierda
Ataque trasero	Botón L - Hacia la derecha Botón R - Hacia la izquierda
Ataque potente	A medida que derrotas a los fugitivos que aparecen, la Herradura se llenará. Cuando tengas una herradura llena, pulsa el Botón L y el Botón R a la vez para que Buck lance una fuerte patada con las cuatro patas.

CONTROLES DE JEB

Controles estándar

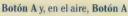
Controles estanuar	-
Correr	+Panel de control Izquierda/Derecha
Salto en el lugar	Botón A
Salto corriendo	+Panel de control Izquierda/Derecha y Botón A
Ataque	Botón B
Ataque con caída	Botón A v luego Botón E



Controles especiales



Doble salto





Carga

+Panel de control Izquierda/Derecha y Botón R



Salto largo

Botón B

Carga y Botón A



Escupitajo

Botón A y, en el aire, Botón B



Golpe demoledor

Cañón del chivo

Entra en el cañón. Pulsa el Botón A para lanzar a Jeb.

RECARGAS Y OBJETOS

RECARGAS Y OBJETOS DE MONTA DE BUCK



Silla de Rico



Reloj



Aceleración



Placa de sheriff



Flotar

Recoge 5 sillas y Buck obtendrá una vida adicional.

Si recoges el reloj, aumentarás el tiempo del cronómetro.

Recógela e irás a toda velocidad durante un tiempo. Buck necesitará esta velocidad para superar obstáculos peligrosos

Cuando recoges una placa de sheriff, la salud de Buck mejorará en una barra.

Cuando recoges este objeto, Buck puede flotar temporalmente sobre el fango.

RECARGAS DE COMBATE DE BUCK



Herradura



Placa de sheriff



Trofeo

A medida que derrotas a los fugitivos que aparecen, la Herradura se llenará. Cuando tengas una herradura llena, pulsa el **Botón L** y el **Botón R** a la vez para que Buck lance una fuerte patada con las cuatro patas.

Cuando recoges una placa de sheriff, la salud de Buck mejorará en una barra.

Si recoges un trofeo, obtendrás una vida adicional.



COMODINES DE COMBATE DE BUCK

A medida que Buck derrota a los fugitivos, éstos van dejando objetos. Recoger tres objetos de la misma clase le proporcionarán salud y otros beneficios a Buck.



Cafetera

3 cafeteras proporcionan a Buck una vida adicional.



Calzoncillos

3 calzoncillos proporcionan a Buck 3 barras de salud.



Bolsa de dinero

3 bolsas de dinero proporcionan a Buck 2 vidas adicionales.



Bota

3 botas proporcionan a Buck una herradura adicional.



Detonador

3 detonadores volarán a todos los fugitivos en pantalla.

? Azar

Recoger cualesquiera 3 objetos proporcionan a Buck una barra de salud.

RECARGAS Y OBJETOS DE JEB



Latas

100 latas proporcionan a Jeb una vida adicional.



Col

Cuando hieren a Jeb, si come col, se recupera.



Frijoles saltadores

Los frijoles saltadores permiten a Jeb dar saltos dobles y llegar a lugares que por lo general son demasiado altos. Pulsa el **Botón A** para saltar y luego el **Botón A** otra vez mientras Jeb está en el aire.



Pimiento rojo

Este pequeño pimiento llena de energía a Jeb. Pulsa el **Botón** R mientras usas el **+Panel de control Izquierda/Derecha**. Jeb arremeterá y se abrirá camino a través de cualquier obstáculo. Use el ataque Carga junto con Salto (**Botón A**) para dar saltos largos.

RECARGAS Y OBJETOS DE JEB



Mazorca de maíz

Mascar la Mazorca de maíz permitirá a Jeb escupir los granos a los obstáculos y enemigos desde una distancia prudencial. Pulsa el Botón B para escupir los granos de maíz.



Yunque

Recoger un Yunque aumentará la potencia del ataque con caída de Jeb. Pulsa el **Botón A** seguido del **Botón B** y acabarás con cualquier enemigo o elemento destructible que aparezca en pantalla.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE La copia de un videojuego de cualquiera de los sistemas Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes nacionales e internacionales sobre la propiedad intelectual. No está autorizado hacer "back-ups" ni copias de "archivos" y no son necesarios para proteger el software. Cualquier violación de esta norma será perseguida legalmente.

Este videojuego no está diseñado para ser usado con dispositivos de copiado o accesorios no licenciados. El uso de cualquier accesorio no licenciado invalidará la garantia de su producto Nintendo. Nintendo (yo el licenciatario o distribuidor de Nintendo) no ser responsabiliza de ningún daño o pérdida ocasionados por el uso de tal accesorio. Si el uso de dicho accesorio hace que su juego deje de funcionar, desconecte con cuidado el accesorio para evitar daños y reinicie el juego con normalidad. Si el juego no funciona y el dispositivo y an o está conectado a él, por favor póngase en contacto con el departamento de "Servicio técnico" o el "Servicio de atención al cliente" del edito.

Los contenidos de esta nota no afectan a sus derechos estatutarios. Este manual y otros elementos impresos que acompañan al juego están protegidos por leyes nacionales e internacionales de propiedad intelectual. Rev-D (L)

INFORMACIÓN DE ASISTENCIA AL CLIENTE

ASISTENCIA POR INTERNET Para obtener información sobre los juegos Disney Interactive en Internet, visita www.disney.go.com/gbasupport. También puedes enviar un mensaje de correo electrónico a un representante de Asistencia al cliente de Disney Interactive a la dirección interactive.support@disneyonline.com.

CONSEJOS SOBRE EL JUEGO Puedes encontrar consejos sobre el juego en el sitio Web de Asistencia al cliente de Disney Interactive. Para obtener consejos sobre el juego en Internet, visita www.disney.go.com/gbasupport. Si no tienes acceso a Internet, dirección como destinatario.

dirección como destinatario.

DIRECCIÓN POSTAL. Si lo deseas, puedes escribirnos a la dirección siguiente: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

ASISTENCIA TELEFÓNICA Puedes llamar por telefono a Asistencia al cliente de Disney Interactive al +(888) 817-2962. Si necesitas más información, nuestro personal de Asistencia al cliente para EE UU y Canadá está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico).

USUARIOS DEL SERVICIO PARA SORDOS (TTY/TDD) Llámanos mediante el servicio de transmisión de telecomunicaciones local. El personal de Asistencia al cliente para usuarios de TTY/TDD está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico). Nuestro número de atención gratuita es + (888) 817-2962.

GARANTÍA LIMITADA Disney Interactive garantiza al comprador de cualquiera de sus videojuegos que el soporte en que están grabados está libre de defectos de fabricación y de materiales por un período de noventa (90) dias a partir de la fecha de compra. Disney Interactive sólo se hace responsable del producto en sí, sin ninguna orta garantía, implicita o explícita, por daños o perídias indirectos, que se deriven del uso del producto. Si, dentro de los noventa (90) días del período de garantía se observara algún defecto, Disney Interactive se compromete a reparar o reemplazar de producto sin coste alguno. En el caso de que ya no hubiera existencias del mismo producto, Disney Interactive podría, siempre según su criterio, cambiarlo por otro de valor similar. El comprador tiene derecho a esta garantía únicamente si el documento de garantía está sellado y con fecha o si puede demostra de modo fehaciente a Disney Interactive que el producto se compró en los últimos noventa (90) días. Si necestía cambiar un producto dañado por el usuario, por favor llame a los números de teléfono que aparecen en la sección de Atención por telefono. La reposición de un producto dañado conlleva un coste de \$ 2.0.00.

RIP-ROARING FUN WITH BOOKS BASED ON THE FILM!







A Super Coloring Book

A Paint Box Book



RHCB

Look for these and other Home on the Range titles wherever books are sold. www.randomhouse.com/ kids/disney



© 2003 Disney Enterprises, Inc.

A Pictureback Book with Stickers

Disney Interactive, Inc. 500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521.

PRINTED IN U.S.A